

£100 REWARD. If your copy of this game does not have a blue plastic cassette body with the word DURELL embossed in the plastic on one side, and does not have the word DURELL written on the lead-in strip of the tape, then it is a forgery. Please send any suspected forgeries to Durell Software Ltd, Castle Lodge, Castle Green, Taunton, TA1 4AB, Somerset, England; with your name, address, and the name and address of the person who supplied you with the forgery. You will be sent a genuine replacement copy and a reward of £100 if you information leads to a successful prosecution.

CRITICAL MASS by Simon Francis

Compatible with Kempston, Protek and most other joystick interfaces.

LOADING INSTRUCTIONS

Place the cassette in the tape recorder and rewind. Make sure the recorder is properly adjusted and connected to the computer. Type LOAD**** and press the ENTER key.

STANDARD CONTROLS

Z	Joystick LEFT	Rotate left
X	Joystick RIGHT	Rotate right
Q	Joystick UP	Accelerate
A	Joystick FIRE	Fire

SCREEN DISPLAYS

Four counters and gauges are displayed at the bottom left of the playing screen, along with a pointer that indicates either the direction of the nearest enemy or the direction of the nearest replacement vehicle. The counters and gauges are:

Top Left	Score
Bottom Left	Energy
Top Right	Time till Critical Mass
Bottom Right	Distance till end of zone

QUICK START INSTRUCTIONS

Keep flying towards the right of your screen. Avoid all rocks and mines. Watch the pointer to find the direction of incoming aliens and shoot to kill, but don't waste energy. If your craft gets destroyed follow the pointer till you find a new ship in a replacement pod. When you come to the wall shoot the turret in between the two force gates and then move through quickly. When you get to the anti-matter converter shoot the top of the pyramid shaped energy concentrator before you get sucked-in and vapourised.

YOUR MISSION

You will be deposited on the asteroid at a considerable distance west of the power plant. You must proceed east at maximum speed to enter and disable the anti-matter converter before it reaches critical mass.

Your craft is of the rocket-propelled hover type, allowing high speed strike capability, without fear of either radar or seismic detection through contact with the surface. However the very fact that it does not have contact with the surface restricts its manoeuvrability, and only a skilled pilot will be able to guide it at speed through the rocky terrain without blowing its force field. This force field protection system will cushion its impact when in collision with rocks, and will then slowly regenerate itself to full power. However it will collapse if over-used and implode on your strike craft. The force field is also effective against attacks by the aliens and local life-forms within the same limitations.

A further protection system is built into your craft that will detect such implosion just before it occurs and automatically eject you. You should then use your emergency jet-pack to fly to a new ship in one of the dome-shaped replacement pods that will be sending out a homing signal indicated by your screen pointer. You will be unprotected while using the jet-pack so keep away from the worm-like local life forms, and avoid all rocks and mines.

Your craft is armed with a high-density light phasor that can penetrate all known energy protection shields, though this too is linked to your craft's energy banks and will cause implosion if heavily over-used.

The alien forces are dispersed around the power plant, and in the early zones you will only encounter their long distance raiders and unfused mines. As you proceed through the zones you will face increasingly hostile opposition, plus fused and guided mines. As you pass through the zones you will receive updated intelligence reports on your CMC screen.

The power plant is heavily guarded by a protective wall, fused mines and amorphous clouds of molecular disorientation. To enter the power plant zone you will have to fly towards the force gates, which you will be able to briefly disable and pass through by shooting at the front of the turret in the middle of the two gates. This would take considerable skill even without the clouds which are likely to send you spinning against the mines.

Once inside the power plant zone you will be drawn in towards the energy transfer beam which you must destroy by shooting the top centre of the pyramid-shaped energy concentrator in the middle of the device. If you fail to hit your target quickly you will be drawn into the beam and vapourised.

SKILL LEVELS

The easiest is skill level 1. These levels affect the following:-

- Number of replacement pods
- Rate at which energy is used

SCORE

Your score will increase according to a formula which allows for the type of alien hit, and the number of aliens already destroyed.

Bonus points will be awarded on your CMC screen for the total number of aliens destroyed on completion of a zone.

OTHER SPECTRUM GAMES FROM DURELL

Harrier Attack	(£2.95 special offer by mail order)
Scuba Dive	(£2.95 special offer by mail order)
Combat Lynx	(£8.95)
Saboteur	(£8.95)
Turbo Esprit	(£8.95)
(Prices include for postage and packing)	

MASSE CRITIQUE de Simon Francis

Compatible avec Kempston, Protek et la plupart des autres interfaces de joysticks(leviers de commande).

CHARGEMENT DE L'APPAREIL

Introduisez la cassette dans le lecteur de cassettes et rembobinez. Assurez-vous que celui-ci est bien ajusté et branché sur l'ordinateur. Tapez LOAD et appuyez sur la touche ENTER.

COMMANDES

Z	Joystick GAUCHE	Rotation gauche
X	Joystick DROITE	Rotation droite
Q	Joystick HAUT	Accélérer
A	Joystick BOUTON DE TIR	Tir

MESSAGES A L'ECRAN

Quatre compteurs et jauge sont affichés en bas à gauche de l'écran, de même qu'un pointeur qui indique, soit la direction de l'ennemi le plus proche, soit la direction du véhicule de remplacement le plus proche. Les compteurs et jauge sont :

En haut à gauche	Score
En bas à gauche	Energie
En haut à droite	Temps jusqu'à la masse critique
En bas à droite	Distance jusqu'à la fin de zone

PREMIERES DIRECTIVES

Dirigez votre aéroglisseur vers la droite de l'écran en évitant les rochers et les mines. Regardez le pointeur pour trouver la direction des ennemis arrivant sur vous et tuez-les, mais ne gâchez pas d'énergie. Si votre aéroglisseur est détruit, suivez le pointeur jusqu'à ce que vous trouviez un nouveau vaisseau dans un dôme de remplacement d'aéroglisseurs. Quand vous arrivez au mur tirez sur la tourelle entre les deux portes munies de champ de force et passez rapidement. Quand vous arrivez au convertisseur d'anti-matière tirez sur le haut du concentrateur d'énergie en forme de pyramide avant d'être aspiré et vaporisé.

VOTRE MISSION

Vous allez être déposé sur l'astéroïde à une distance considérable à l'Ouest de la plante productrice d'énergie. Vous devez avancer vers l'Est à la vitesse maximale pour entrer et neutraliser le convertisseur d'anti-matière avant qu'il n'atteigne la masse critique.

Votre aéroglisseur est de type propulsion par fusées, ce qui permet de tirer à grande vitesse, sans peur de radars ou de détection séismique au contact de la surface. Cependant, le fait même qu'il ne soit pas en contact avec la surface restreint sa maniabilité et seulement un pilote confirmé sera capable de le guider à bonne vitesse à travers le terrain rocheux sans anéantir son champ de force. Ce système de protection muni d'un champ de force va réduire l'impact lors d'une collision avec des rochers, et va lentement se régénérer jusqu'à pleine puissance. Cependant, il tombera s'il est trop utilisé et implosera sur votre vaisseau tireur. Le champ de force a également un effet, dans les mêmes limites, contre les attaques des ennemis et des êtres planétaires.

Un système de protection supplémentaire construit sur votre aéroglisseur détectera une telle implosion juste avant qu'elle ne se passe, et vous éjectera automatiquement. Vous devrez alors utiliser vos propulseurs de secours pour voler jusqu'à un nouveau vaisseau dans l'un des dômes de remplacement d'appareils, qui enverra un signal de reconnaissance indiqué par le pointeur à l'écran. Vous ne serez pas protégé pendant l'utilisation des propulseurs, il vous faudra donc rester à l'écart des vers planétaires, et éviter tous les rochers et les mines.

Votre appareil est armé d'un laser à haute densité qui peut pénétrer tous boucliers connus de protection d'énergie, bien que cela aussi soit relié aux batteries de votre vaisseau et puisse produire une implosion s'il est utilisé abusivement.

Les forces ennemis sont dispersées autour de la plante productrice d'énergie et dans les zones externes vous rencontrerez uniquement leurs commandos longue distance et leurs mines. En avançant plus profondément dans les zones vous devrez faire face à une opposition hostile croissante, en plus de mines non amorcées et guidées. Au passage des zones vous recevrez les rapports de l'ordinateur sur votre écran.

La plante productrice d'énergie est hautement gardée par un mur de protection, des mines et des nuages amorphes de désorientation moléculaire. Pour entrer dans la zone de la plante vous devrez vous diriger vers les portes munies de champs de force, que vous serez capable de neutraliser brièvement et de franchir en tirant sur le devant de la tourelle au milieu des deux portes. Ceci exige une grande dextérité même sans les nuages susceptibles de vous envoyer virevolter contre les mines.

Une fois à l'intérieur de la zone de la plante vous serez attiré vers le faisceau de transfert d'énergie que vous devrez détruire en tirant sur le haut du centre du concentrateur d'énergie en forme de pyramide au milieu du dispositif. Si vous ne tirez pas assez rapidement sur votre cible, vous serez attiré dans le faisceau et vaporisé.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Le niveau le plus facile est le niveau 1. Ces niveaux affectent :

- Le nombre de dômes de remplacement de vaisseaux
- Le taux d'utilisation d'énergie

SCORE

Votre score sera accru selon une formule qui prend en considération le type d'ennemi touché et le nombre d'ennemis déjà détruits.

Des points supplémentaires seront attribués sur votre écran pour le nombre total d'ennemis détruits à l'intérieur d'une zone.

AUTRES JEUX SPECTRUM CHEZ DURELL

Harrier Attack	(£5.95)
Scuba Dive	(£5.95)
Combat Lynx	(£8.95)
Saboteur	(£8.95)
Turbo Esprit	(£8.95)

Ces prix comprennent les frais d'emballage et d'envoi.

KRITISCHE MASSE von Simon Francis.

Kompatibel mit Kempton,Protek und den meisten anderen Joystick Anpassschaltungen.

LADUNGSANWEISUNGEN

Legen Sie die Kassette in den Tonbandabnehmer und spulen Sie zurueck.Sorgen Sie dafuer,dass der Tonabnehmer richtig eingestellt und richtig an den Komputer angeschlossen ist.Tippen Sie LOAD und druecken Sie ENTER Taste.

NORMALE STEUERUNGEN

Z	Joystick links	nach links drehen
X	Joystick rechts	nach rechts drehen
Q	Joystick hoch	beschleunigen
A	Joystick Feuern	feuern

BILDSCHIRM - ANZEIGEN

Unten links auf den Bildschirm finden Sie vier Zaehler und Anzeiger,zusammen mit einem Zeiger der entweder die Richtung andeutet aus der der naheste Feind kommt oder wo das naheste Ersatz-Fahrzeug ist.

Die Zaehler und Anzeiger sind.

Oben links	bisher erzielte Punkte.
Unten links	Energie.
Oben rechts	Zeit bis zur kritischen Masse.
Unten rechts	Entfernung bis zum Ende der Zohne.

SCHNELL-START ANWEISUNGEN

Zur rechten Seite des Bildschirms hinfliegen,alle Felsen und Mienen vermeiden.Beachten sie den Zeiger, der die Richtung anzeigt aus der die ausserirdischen Wesen ankommen, und schießen Sie um zu töten,aber keine Energie verschwenden.Falls Ihr Fahrzeug zerstört wird folgen Sie dem Zeiger bis Sie ein neues Raumschiff in einem Ersatz-Magazin finden.Wenn Sie an die Wand kommen, auf den Turm zwischen den zwei Kraftoren schießen und schnell durchgehen.Bei dem Antimaterie-Konverter angekommen, die Spitze des pyramidenartigen Energie-Konverter abschießen,damit Sie nicht hereingesaugt und verdunsted werden.

IHRE AUFGABE

Sie werden auf dem Asteroid abgesetzt werden,ziemlich weit von dem Kraftwerk entfernt,an der westlichen seite.Sie müssen bei höchster Geschwindigkeit nach Osten hin weiterfahren um in den Antimaterie-Konverter einzudringen und ihn unbrauchbar zu machen bevor es zur kritischen Masse kommt.

Ihr Fahrzeug ist eine Hovercraft mit Raketenantrieb,welches Angriff bei hoher Geschwindigkeit erlaubt,ohne Angst auf Radar oder seismische Entdeckung durch Kontakt mit dem Boden.Jedoch eben dadurch,dass kein Kontakt mit dem Boden besteht,ist die Manoevrieraufgabe eingeschränkt,und nur ein geschickter Pilot wird es mit Geschwindigkeit durch die felsige Landschaft leiten können,ohne sein Kraftfeld zu verlieren.Das Kraftfeldsicherungssystem wurde den Anprall auffangen wenn Felsen angestossen werden und sich dann langsam wieder zur vollen Stärke entwickeln.Aber wenn das Kraftfeld sicherungssystem zuviel gebraucht wird,wird es explodieren.Das Kraftfeldsicherungssystem ist auch wirksam gegen Angriffe von ausserirdischen Wesen und lokalen Lebewesen,mit den gleichen Limitationen.

Ein weiteres Sicherungssystem ist in Ihrem Fahrzeug eingebaut. Es kann eine Implosion voraussehen und wird Sie dann automatisch herausschleudern. In so einem Falle müssten Sie dann Ihren Not-Jet-Pack benutzen um zu einem neuen Schiff in dem kuppelförmigen Ersatz-Magazin zu fliegen. Es wird Heimfindesignale aussenden welche auf dem Bildschirm angezeigt sind. Während Sie den Jetpack benutzen werden Sie schutzlos sein, und deshalb müssen Sie von den wurmartigen lokalen Lebewesen Abstand halten und alle Felsen und Mienen vermeiden.

Ihr Kraftzeug ist mit einem Hohe-Dichtung-Licht-Phasor bewaffnet, der durch alle bekannten Energiesicherungsschilder dringt. Aber auch er ist mit dem Kraftfeldsicherungssystem Ihres Fahrzeugs verbunden und wird Implosion verursachen wenn er zuviel benutzt wird.

Die ausserirdischen Streitkräfte sind um das Kraftwerk verteilt, und in den äusseren Zonen werden Sie nur deren langstrecken Angreifern und nicht fusierte Mien begegnen. Während Sie weiter in die Zonen hineindringen wird Ihnen mehr und mehr feindliche Opposition begegnen und fusierte und ferngelenkte Mien. Während Sie durch die Zonen durchfahren werden Sie die neuesten Intelligenzberichte auf Ihrem CMC Bildschirm erhalten.

Das Kraftwerk ist stark bewaffnet mit einer Schutzwand, fusierte Mien und formlosen Wolken von molekularer Verwirrung. Um in die Kraftwerkzone herein zu kommen, müssen Sie auf die Krafträte zufliegen, vorne auf den Turm, der in der Mitte zwischen den beiden Toren steht, schießen, und dadurch kurz die Kraftwerkzone entwaffen um durchzukommen. Alles dieses benötigt viel Geschicklichkeit, sogar ohne die Wolken, die wahrscheinlich versuchen werden, Sie gegen die Mien zu schleudern.

Wenn Sie in der Kraftwerkzone sind, müssen Sie auf den hohen Mittelpunkt des pyramidenartigen Energiekonzentrators schießen, um den Energiewechselstrahl unschädlich zu machen. Wenn Sie das nicht schnell schaffen, werden Sie in den Strahl hereingezogen und verdunstet.

HOEHE DER GESCHICKLICHKEIT

Am leichtesten ist Geschicklichkeitshöhe 1. Die Geschicklichkeitshöhe wird durch folgendes beeinflusst:

Wieviele Ersatz-Magazine vorhanden sind und
Wieviel Energie verbraucht ist.

ERZIELTE PUNKTE

Ihre Punktzahl erhöht sich je nach dem welche Lebewesen Sie verletzt haben und wieviele Lebewesen schon getötet sind. Extra Punkte werden auf Ihrem CMC Bildschirm für die Gesamtzahl von Lebewesen, die in jeder Zone getötet sind, vergeben.

ANDERE SPIELE VON DURELL:

Harrier Attack	£5.95
Scuba Dive	£5.95
Combat Lynx	£8.95
Saboteur	£8.95
Turbo Esprit	£8.95

Diese Preise sind frei Haus.